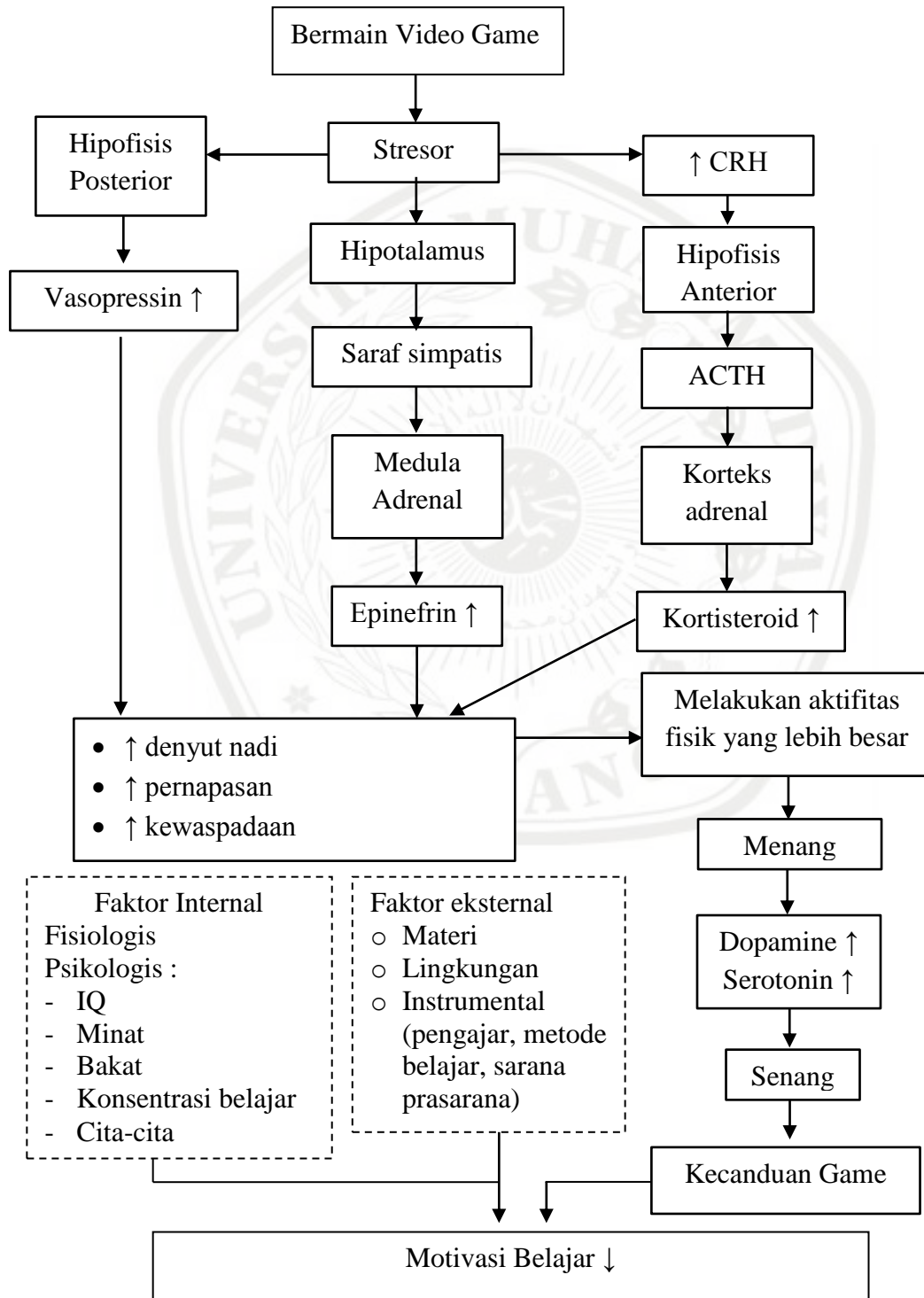


## BAB 3

### KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### 1.1 Kerangka Konsep



Keterangan :

----- = Tidak diteliti  
 ————— = Diteliti

Gambar III.1 Kerangka konsep hubungan antara durasi dan frekuensi bermain video game dengan motivasi belajar

Berdasarkan kerangka konseptual diatas dapat dijelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Bermain video game memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan negatif. Kedua dampak tersebut dapat berakibat pada masalah motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada hubungan antara durasi dan frekuensi bermain video game dengan masalah motivasi belajar siswa.

## 1.2 Hipotesis Penelitian

H<sub>1</sub> : Terdapat hubungan durasi dan frekuensi dalam bermain video game dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 20 dikota Malang